

Kern 7: sch-woorden en ng-woorden



In deze kern leert uw kind:

Letters: hoofdletters

Woorden: 'sch'-woorden, woorden met de 'ng'-klank

Alle letters compleet

In de kernen 1 tot en met 6 heeft uw kind alle letters geleerd. In principe kan het nu eenvoudige eenlettergrepige woorden lezen. Alleen moet het herkennen van woorden nu nog worden versneld en geautomatiseerd. In de kernen 7 tot en met 12 leert uw kind woorden lezen die wat moeilijker zijn. Dit zijn de lastige eenlettergrepige woorden zoals kist, drop, hond, slang, bank, springt, meeuw, ja, zo en woorden van 2 en 3 lettergrepen. Ook oefent uw kind om niet meer spellend te lezen. Die lastige eenlettergrepige woorden worden niet allemaal tegelijkertijd aangeboden en geoefend. Ze zijn verdeeld over verschillende kernen.

Schatgraven

In kern 7 komen vooral de sch-woorden aan de orde en woorden met het lettercluster ng (ring). Bovendien maken kinderen al kennis met woorden met 2 medeklinkers vooraan en achteraan (stoel, lamp), woorden met –d en –b achteraan (heb, bad) en samenstelling (zakmes). Ook leert uw kind in deze kern hoofdletters.

Het thema van kern 7 is: schatgraven, avonturen beleven, piraten. Het verhaal waarmee de kern start gaat over het vinden van een schat op een schip.

Nog niet altijd verbeteren

Kinderen zijn ook steeds beter in staat om woorden en zinnen te schrijven. Toch zullen kinderen nog niet alle woorden foutloos schrijven. De leesproblemen zijn soms te moeilijk om de afwijkende schrijfwijze meteen ook onder de knie te hebben. Zo kan het kind al snel woorden lezen met de letter –d- achteraan. Maar het foutloos schrijven van woorden als 'heb' en 'had' is moeilijker. Vandaar dat vanaf kern 7 het kunnen lezen en kunnen schrijven van woorden niet meer helemaal parallel lopen. Als uw kind toch woorden schrijft waar spelfouten in zitten, hoeft dat dan ook nog niet altijd verbeterd te worden.

Spellen bij kern 7

Spel 1: AVI-1/AVI-Start-boekjes lezen

Uw kind kan nu alle eenvoudige teksten op AVI-niveau 1 of AVI-niveau Start lezen. Maak het enthousiast voor lezen door regelmatig samen naar de bibliotheek te gaan. Daar hebben de AVI-1/Start-boekjes een herkenbare kleur. Informeer naar de kleur die in uw bieb wordt gebruikt. Vaak staan deze boekjes bij de boeken voor beginnende lezers. Meestal zijn ze gecodeerd met de letters AA. Voor uw kind is betrokkenheid belangrijk, wanneer het zelf een boek leest. Praat daarom samen over het boek of laat uw kind een stukje hardop voorlezen.

Spel 2: Aan de slag met hoofdletters

Uw kind leert de hoofdletters. Na deze kern kan het dus ook boekjes lezen waarin hoofdletters voorkomen. Misschien hebt u een ABC-prentenboek of kunt u er een lenen in de plaatselijke bibliotheek. Uw kind zal de hoofdletters nu zeker herkennen.

Het toetsenbord van uw computer heeft ook hoofdletters. Mogelijk hebt u gebruikgemaakt van een eerdere suggestie om de letters van het toetsenbord met doorzichtig huishoudfolie en stickertjes te voorzien van kleine letters. Dat hoeft nu niet meer.

Hebt u nog een oude typemachine of kunt u die op de kop tikken? Uw kind zal het zeker erg leuk vinden, als het in de eigen speelhoek een typemachine heeft waarop het ongedwongen kan typen.

En ook nu zijn de hoofdletters van het toetsenbord geen probleem.

Het bekende Pim-pam-pet-spel maakt gebruik van hoofdletters in de draaischijf. Waren die letters tot nu toe te moeilijk? Het spel is vanaf dit moment zeker geschikt!

En ten slotte een knutsel tip. Maak samen met uw kind van brooddeeg hoofdletters en bak ze. Versier elke hoofdletter met een klein voorwerp waarvan het woord met die letter begint. Dit levert een aardig alfabet op. Als u het in een lijst plakt, hebt u een heel aardige en leerzame wanddecoratie.

Spel 3: Lottospel

Het volgende lottospel speelt u met twee spelers. U speelt het spel met ieder een Lottokaart waarop kleine letters staan afgebeeld. U vindt deze Lottokaarten bij Lottokaart 1. Zijn er vier spelers, print deze lottokaarten en de spelkaartjes dan twee keer. U beschikt dan over vier lottokaarten en het dubbele aantal spelkaartjes. Knip de spelkaartjes uit om het spel te kunnen spelen.

Spelregels

Leg de spelkaartjes in het midden op de tafel met de letter naar beneden. Iedere speler draait om de beurt een hoofdletterkaartje om en kijkt of de kleine letter van die hoofdletter op zijn lottokaart staat. Als dat zo is, mag hij het letterkaartje neerleggen. Anders draait hij het weer terug. Wie de lottokaart het eerst vol heeft, is de winnaar.

Spelkaartjes (dit zijn de hoofdletters)

H	B	D	K	W
R	N	M	E	Z
G	I	L	A	F
O	P	S	V	T

Lottokaart 1 (kleine versie)

h	b	d	k	w
r	n	m	e	z

Lottokaart 2 (kleine versie)

g	i	l	a	f
o	p	s	v	t

Spelkaartjes 1(hoofdletters)





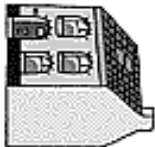



H	B	D	K	W
R	N	M	E	Z
G	I	L	A	F
O	P	S	V	T

2 Lottokaarten (kleine letters)

h	b	d	k	w
r	n	m	e	z
g	i	l	a	f
o	p	s	v	t

Spel 4: PIM PAM PET

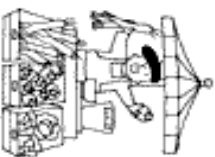
Op school leert uw kind tijdens kern 7 alle hoofdletters. Van het alom bekende spel PIM PAM PET zijn de hoofdletters dan geen probleem meer. Om die hoofdletters goed te oefenen is het spelen van dit spel een zinvolle activiteit. Maar het probleem is vaak, dat kinderen de kaartjes niet zo goed kunnen lezen. Daarom hebben wij voor u zestien kaartjes gemaakt die u kunt uitknippen en gebruiken bij het spelen van dit spel. Uw kind kan al deze kaartjes nu al lezen, al zal dat nog niet voor alle kinderen vlot gaan. Geef uw kind de kans om rustig elke vraag op het kaartje te lezen.

 <p>wat zie je bij de boer?</p>	 <p>wat rijdt op de weg?</p>
 <p>noem een dier dat hier woont.</p>	 <p>wat zie je in de tuin?</p>
 <p>noem een dier dat hier woont.</p>	 <p>noem een dier dat hier woont.</p>
 <p>wat eet je op?</p>	 <p>wat leer je op school?</p>

wat koop je hier?



wat koop je hier?



geef haar een naam.



wat zit aan een huis?



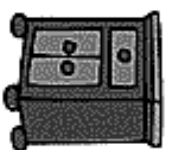
wat koop je hier?



geef hem een naam.



wat doe je aan?



wat zit aan je lijf?

